OPENGAME

A SOLE L.8.000

OPENGAME

PERIODICO MENSILE DI VIDEOGAMES

4 fantastici videogiochi

1 programma utilità

• Super Monitor • Super Flipper • Inferno • Dental • Rocco • Othello • Microbot • Wunda

sinclair ZX Spectrum

n°5

C64

CIAO A TUTTI!
Si, si, si!!!, siamo ancora qui per proporvi il carburante per il vostro computer: programmi a cento ottani!
Il tutto per una miscela esplosiva di interesse e divertimento nella visione di OPEN GAME numero 5!
Se il vostro turbo computer ha bisogno di un super carburante, non possono essere altro che i video-games di OPEN-GAME, e la favolosa utility di ogni mese!
In questo numero vi presentiamo un SUPER MONITOR e debugger per lo studio ed il debuggging dei programmi in assembler.
Oltre a favolosi giochi!!!!!
Ciao ed al prossimo numero!

PERIODICO MENSILE
N. 5 - GENNAIO 1985 - ANNO II
REGISTR. TRIB. MILANO N. 387 DEL 1/9/84
DI MILANO
GRAFICA E IMPAGINAZIONE: FELIX

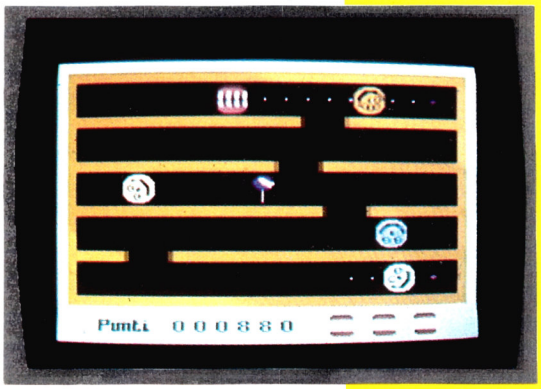
MODALITÀ DI CARICAMENTO

Per il Commodore 64 scrivete LOAD e premete RETURN oppure SHIFT/RUN STOP contemporaneamente, alla risposta PRESS PLAY ON TAPE fate partire il registratore e attendete qualche istante.
Assicuratevi che il nastro sia avvolto all'inizio del lato che vi interessa.
Per qualsiasi dubbio fate riferimento al manuale di corredo al computer rileggendo il secondo capitolo a pagina diciannove riguardante il caricamento di programmi in cassetta.
Per lo SPECTRUM della SINCLAIR digitate LOAD"" e premete ENTER, avviate il registratore e seguite le indicazioni che compariranno sul video.
Per qualsiasi dubbio consultate il primo dei due manuali dove sono illustrate le modalità di caricamento di un nastro preregistrato.

ATTENZIONE ALLA REGOLAZIONE DELL'AZIMUT

È sempre meglio ricordare come la regolazione della testina del registratore sia molto importante per la corretta lettura delle cassette da noi commercializzate.
La taratura dovrebbe essere effettuata in laboratori appositi dove l'apparecchio può essere tarato con speciali nastri ed apparecchiature non in possesso di semplici negozianti.
Non per crearvi dei problemi ma queste sono precisazioni necessarie, in quanto dopo nostre prove approfondite, molti registratori in commercio anche dello stesso tipo e della stessa marca hanno dato risposte completamente diverse.
Vale sempre comunque la regola, forse un po' empirica, di ruotare la vite alla base della testina per regolarne l'AZIMUT.
In questo caso sono più fortunati i possessori dello SPECTRUM in quanto è permesso loro di ascoltare il nastro in riproduzione, e quindi è più semplice ascoltandolo al massimo del volume per ottenerne la massima brillantezza sugli acuti.
Tutte queste operazioni sono un po' più ardue sul registratore Commodore, in quanto non esiste la possibilità con l'apparecchio originale di ascoltare l'apparecchio in riproduzione.
Per chi possedesse un apparecchio diverso dall'originale Commodore, vale quanto detto per i possessori dello SPECTRUM SINCLAIR.
Non dimenticate comunque che il televisore è fonte di grossi disturbi magnetici, quindi generalmente è buona politica allontanare dallo stesso il vostro registratore.
Ovviamente le cassette stesse risentono della influenza del televisore o monitor quindi tenetele lontane da questa fonte di disturbi.

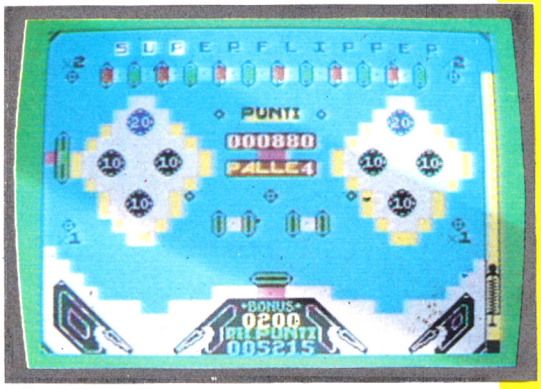
DENTAL (CBM 64) SUPER FLIPPER (SPECTRUM)



DENTAL (CBM 64)

Le mascelle corrono lungo lo schermo e siete solamente a controllarne le evoluzioni lungo lo schermo.

Potete scegliere i tasti preferiti oppure giocate con il joystick in porta due.

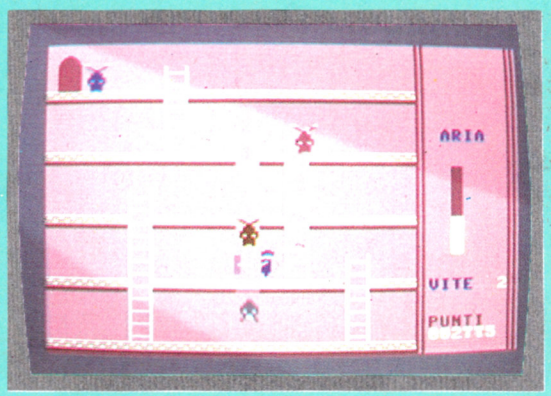


SUPER FLIPPER (SPECTRUM)

Il gioco del flipper finalmente a casa vostra per il vostro divertimento personale e senza gettoni!!
A questo specialissimo flipper manca solo il TILT!

Usa i seguenti tasti:
Da Q a Y muove il flip di sinistra
Da U a P muove il flip di destra
Da 6 a 0 tira la pallina in gioco.
Enter per iniziare.

ROCCO (CBM 64) INFERNO (SPECTRUM)

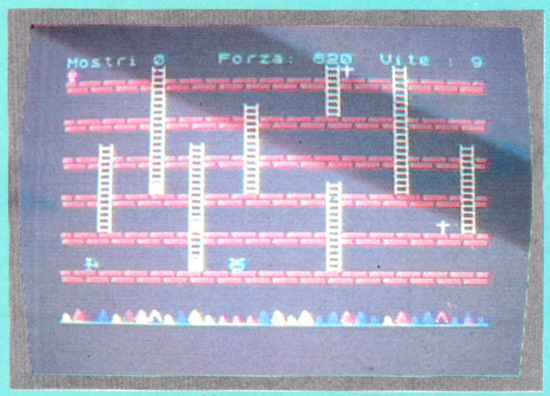


ROCCO (CBM 64)

Per ROCCO usa solo il joystick in porta due

ROCCO ed INFERNO

In pratica è lo stesso gioco, con qualche leggera modifica che il nome rispecchia! In entrambi i giochi dovete scavare delle buche per farvi cadere i mostri cattivi, unica variante nello Spectrum, il piano inferiore è rappresentato dalle fiamme infernali in cui vi consigliamo di non cadere!



INFERNO (SPECTRUM)

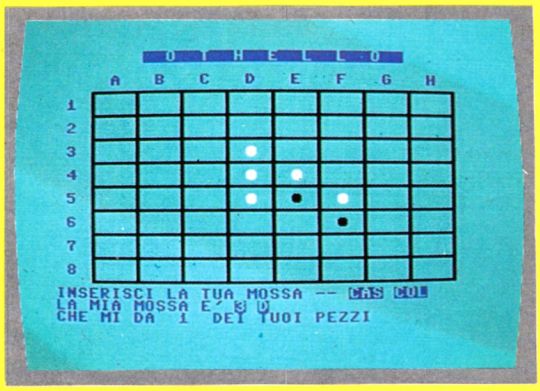
Per INFERNO usa un joystick A.G.F. oppure i tasti a cursore con zero per scavare e SPACE per iniziare.

OTHELLO

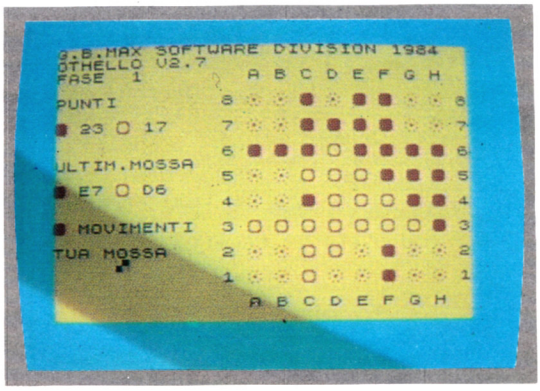
OTHELLO

Questo è il classico gioco di OTHELLO giocato questa volta contro il computer, un temibilissimo avversario!
Lo scopo del gioco è di impossessarsi delle pedine dell'avversario ad ogni mossa spostando le proprie in maniera da scavalcare quelle dell'avversario ed impossessarsene ad hoc.
Fate attenzione nelle prime battute di gioco a restare il più possibile al centro della tavola di gioco.
Ponete inoltre attenzione alla conquista degli angoli vero fulcro di tutto il gioco.

Per tutti e due i computer seguite le istruzioni video.

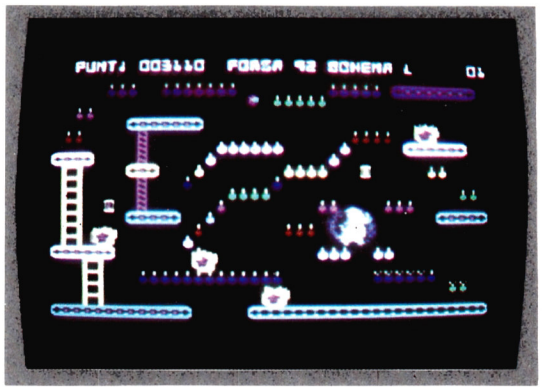


OTHELLO (CBM 64)



OTHELLO (SPECTRUM)

MICROBOT (CBM 64) WUNDA (48K SPECTRUM)



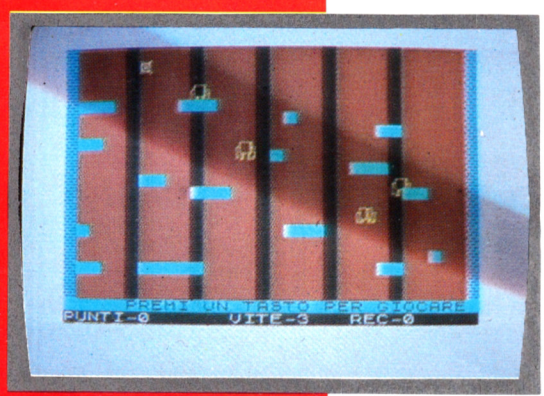
MICROBOT (CBM 64)

Sei atteso nella fabbrica dei ROBOTS in fasi, multischermo. Riuscirà il nostro eroe a superare tutte le ardue difficoltà?
Forse sì, forse no!.....
Al punteggio l'ardua sentenza!

Usa i seguenti tasti per giocare:

F1.....GIOCO
F3.....LIVELLO
F6.....FABBRICA
F7.....PAUSA
1.....
2.....
.....
CTRL.....

Oppure il joystick in porta uno.



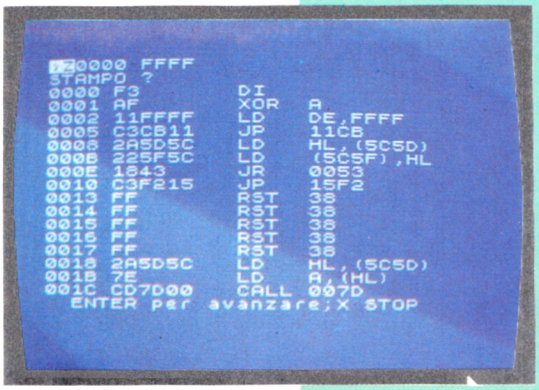
WUNDA (48K SPECTRUM)

Il nostro personaggio "Wunda" deve recuperare gli oggetti sparsi lungo gli svariati schermi di Runpabout per giungere alla fine del gioco!
Buona fortuna!!

Per giocare usa i seguenti tasti:

6.....SINISTRA
7.....DESTRA
M.....SALTARE

SUPER MONITOR

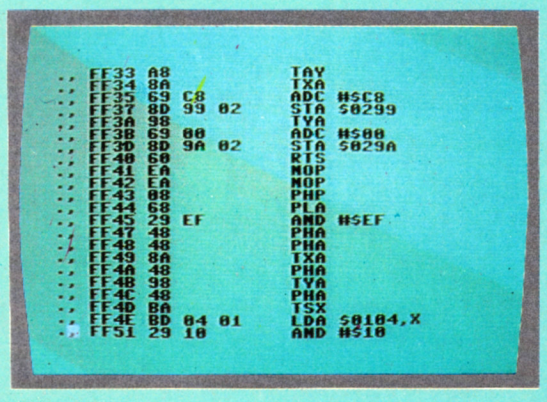


SPECTRUM (48K)

Al monitor si accede digitando RANDOMIZE URS 63247.
Esprimete sempre i numeri in esadecimale!.
Fate uso delle seguenti funzioni:
M visualizza la memoria dall'indirizzo richiesto.
X esce dal comando corrente.
A muove un area RAM ad un nuovo indirizzo nella forma:
indirizzo iniziale, indirizzo finale, indirizzo del nuovo file.
F riempie la memoria fra gli indirizzi specificati di un byte specifico.
I inserisce fino a 255 bytes di una routine shiftando la memoria: specificando inizio, fine e numero di bytes da inserire.
D cancella una routine con gli stessi parametri di Insert.
J come jump, salta ad una locazione specifica. Es. J 8000.
B setta un breakpoint, cioè un ritorno al monitor dopo una routine in assembler, conservando i 3 bytes sostituiti.
K reintegra i codici originali dopo un breakpoint.
R visualizza i registri della CPU.
C continua l'esecuzione dopo un breakpoint.
Y ritorna al Basic.
P trasferisce i dati alla stampante (Sinclair o compatibile).
$ permette l'ingresso di testi da una locazione specificata dopo $.
Z disassembla a scelta sia a video che su stampante il contenuto della memoria in codici mnemonici Z80.
N esegue conversioni Decimale/Esadecimali e viceversa.

SUPER MONITOR

Un utile toolkit per la programmazione in linguaggio macchina del vostro computer e relativo debugging.
Un programma dedicato a chi vuole conoscere il proprio computer sempre meglio e sempre più a fondo!



CBM 64

I numeri devono sempre essere espressi in esadecimale.
Usa le seguenti funzioni:
A come assembla nella forma indirizzo /op code operando.
D come disassembla da un indirizzo (es. 08 01).
F come Fill memory cioè riempie la memoria di un singolo dato, fra gli indirizzi richiesti, nella forma indirizzo iniziale, indirizzo finale, dato da inserire.
G come "GO", salta ad una routine all'indirizzo specificato.
M come il contenuto della memoria nella forma indirizzo di partenza, indirizzo di fine.
L carica un programma nella forma L "nome del programma" da nastro se non è specificato 08 e l'eventuale indirizzo di caricamento del programma stesso.
Stessa procedura per il save espresso nella forma:
S "nome del programma" 08 (su drive) 4000 6000.
Mentre X ritorna il controllo al Basic residente.

OFFERTA SUPER EXTRA!!

ECCEZIONALE!!

GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER VIC 20 E CBM64

Ordina subito: risparmi oltre il 50%

CARTUCCE GIOCO PER CBM 64 L. 19.000 cad.		CARTUCCE GIOCO PER VIC 20 L. 9.000 cad.	
Music Composer	☐	Super Slot	☐
Jupiter Lander	☐	Jupiter Lander	☐
Kickman	☐	Poker	☐
Radar Rat Race	☐	Road Race	☐
Clowns	☐	Rat Race	☐
Tooth Invaders	☐	Sky is Falling	☐
Blue Print	☐	Mole Attacks	☐
Lazarian	☐	Ride Fort Knox	☐
Omega Race	☐	Adventure Land	☐
Wizard of War	☐	Pirates Cove	☐
Le Mans	☐	Mission Impossible	☐
Pin Ball	☐	The Count	☐
Gorf	☐	Pin Ball	☐
Avenger	☐	Super Smash	☐
Super Smash	☐	Gorf	☐
Frog Master	☐	Omega Race	☐
Zork 1	☐	Home Baby Sitter	☐
Zork 2	☐	Personal Finance	☐
Zork 3	☐	Clowns	☐
Dragons Den	☐	Cosmic Crunc	☐
Star Trek	☐	Star Trek	☐
Buck Roger	☐	Buck Roger	☐
Congo Bongo	☐	Congo Bongo	☐

LIBRI E MANUALI L. 19.000 cad.		INTRODUZIONE AL BASIC IN ITALIANO L. 25.000 cad.	
Le Periferiche Commodore	☐	1° Vol. VIC 20	☐
Guida al VIC 20	☐	2° Vol. VIC 20	☐
Guida al CBM 64	☐	1° Vol. CBM 64	☐
Sistema Operativo CBM 64	☐	2° Vol. CBM 64	☐

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA

Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

1) Totale Anticipato, all'ordine mediante assegno circolare o vaglia postale.
2) Il pagamento contro assegno deve essere preceduto da un versamento di lire 50.000, da effettuarsi mediante vaglia od assegno circolare, che verranno defalcate al saldo effettuato contro assegno.
3) Le spese postali verranno addebitate, forfait, in sole lire 5.000.

I PREZZI SONO TUTTI COMPRENSIVI D'IVA

MICRO CORNER. Via Ugo Bassi, 3 - tel. 02 / 6881685 - 6071939
20159 MILANO

Il presente ordine è accettato anche se fotocopiato.